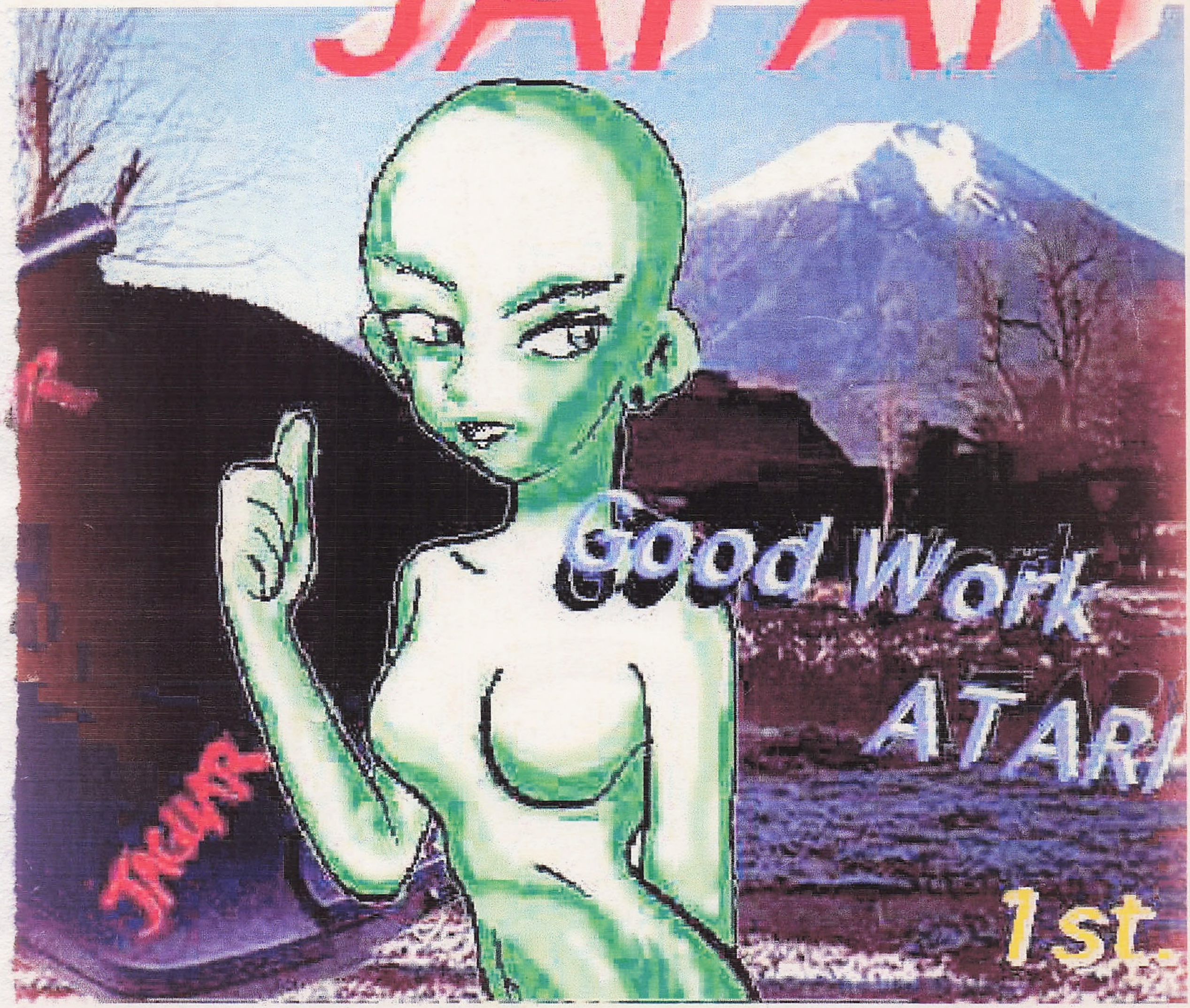
JAGUAR JAPAN



ＪＡＧＵＡＲ標準化機構

前記

この本は、世界初の６４ｂｉｔ(グラフィックのバス幅が、だけど)コンシューマーゲーム機の、

JAGUAR

の情報誌です。主に、ゲームの紹介、簡単な攻略、そしてＪＡＧＵＡＲの今後の展望など、われわれＪＡＧＵＡＲ標準化機構の知り得た範囲で載せています。ＪＡＧＵＡＲの情報は、日本のゲーム雑誌等には載っていないし、ましてやゲームのジャンルや内容など、殆ど分からずじまいです。それを、われわれがこの本で紹介するわけです。今回は、現在秋葉原で手に入る５本を紹介しています。それでは、ＪＡＧＵＡＲ標準化機構配布、ＪＡＧＵＡＲ　ＪＡＰＡＮ　１をお楽しみ下さい。

目次

ＪＡＧＵＡＲ　ＪＡＰＡＮ創刊にあたって

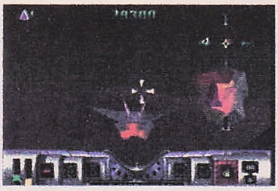
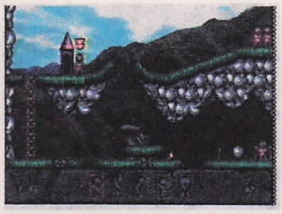
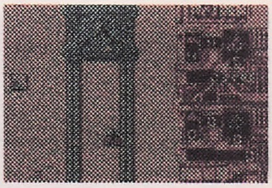
日本ＬＹＮＸ普及委員会は、ＡＴＡＲＩ製家庭用ゲーム機ＪＡＧＵＡＲの発売を期に新たにＪＡＧＵＡＲ標準化機構を発足させ、その機関紙として『標準ＪＡＧＵＡＲ新聞』を発刊した。秋葉原の海外ゲーム専門店ＯＶＥＲ　ＴＯＰのご好意により、同店で不定期に発行されている。

日本におけるＪＡＧＵＡＲ関連の商品の入手は個人輸入か、一部の輸入ゲームショップでしか手に入らないため、一般のメディアでは情報の入手が困難だ。そこで、我々は一連のＬＹＮＸの情報誌のノウハウを活かし、さらに、日本での総合的なＪＡＧＵＡＲの情報誌として本誌『ＪＡＧＵＡＲ　ＪＡＰＡＮ』を創刊する運びとなった。

夏、冬のコミックマーケットと春のスーパーコミックシティに出展する予定で、本誌は新作ソフトやハードウェアの紹介やユーザーの声を中心にできるだけ多くのＪＡＧＵＡＲに関する情報を編集、掲載するつもりだが、例外としてスポーツゲームは基本的に取り上げない事にした。発売されているソフトのタイトルは多い割りに内容が似通っているものが多いためである。勿論、特筆すべきソフトならどんどん掲載するつもりだ。

編集スタッフ一同は、本誌を通じて日本でもＪＡＧＵＡＲの発展につながればと願います。今後とも、『ＪＡＧＵＡＲ　ＪＡＰＡＮ』をよろしくお願いします。

ＪＡＧＵＡＲ標準化機構代表
たらきゆう

	CYBERMORPH	DINO DUDES	雷電
発売時期 **本体発売** **〜** **９４年7月３１日** **までのソフト**			
おきやす とうとうＪＡＧＵＡＲが発売された。同時発売のソフトも含めて、全部で５種類だ。色々なタイプが揃ってるからかなり楽しめるぞ。画面写真もつけたので、これを参考にしながらレビューを読んでください。という事で。	**8** 3Dｼｭｰﾃｨﾝｸﾞ（だよな一応）。加速度によって自機が変化するのでサイバー**モーフ**ということらしい。どこに何かあるかを覚えておかないとクリアは難しいぞ。しかも後半は１レベル(星８つ分)をクリアするのに１時間以上かかるので気力勝負になるのも大変。	**7** LYNXにもあったパズルゲーム。でもこっちは各面毎にパスワードがあるので楽になった。しかし、面の難易度まで下がってしまったので全８０面ではあっと言う間に終わってしまう。倍の１６０面くらいあったほうが楽しめたのにね。その他は良く出来てるんだが。	**4** 説明の必要の無いくらい有名なシューティングだね。だがそれゆえアーケード版に填っていればいるほどアラが見えてしまうのは他機種と同じ運命か。まぁゲームとしては悪い出来ではないので、そのあたりに拘らなければ特に問題はないと思う。
ぽこ ＪＡＧＵＡＲです。ＬＹＮＸと違ってビデオに取れるから楽でいいなぁ、いろいろと。電源も専用ＡＣじゃなくてもＳＦＣとかＭＤとかディスクマン用のとか色々使えるし。ハードも着実に進化しとるのぅ。いいことだね。	**6** 記念すべきＪＡＧＵＡＲソフト第１弾の３Ｄシューティング。動きや見た目が結構クセがあるから、人を選ぶかも。でも、基本がしっかりしているので慣れれば大丈夫だろう。３Ｄシューティングが好きな人には文句なく薦められるが、そうでない人は好みに応じて。	**5** LYNX版のDINOLYMPICSの移植（？）版。一風変わった感じのパズルゲームなので、操作やキャラの使い方が特殊だ。マニュアルをしっかり読んでおかないと殆ど解けない。ある程度操作ができるようになれば、サクサク進むだろう。全８０面はちょっと少ないと思う。	**1** JAGUAR初のビッグタイトル。しかし、アーケード版と比較してはいけない。移植の出来がかなり悪く、すっかり別物に仕上っている。動きは遅い、アルゴリズムは違う、画面比率も違う、その他色々違う。雷電と思ってプレイせずに、偽物と思ってプレイするのが吉。
たらきゆう 再版って事で過去のJAGUAR本にもクロスレビューを付ける事になりました。できるだけ当時の気持ちで書いたつもりだけど、発売時の厳正な評価とはいかないかも。とりあえず。	**8** US版JAG.本体の付属ｿﾌﾄで、全方向型の3Dｼｭｰﾄ。付属である事からわかると思うが、JAG.の機能のﾃﾞﾓであると考えている。整ったｹﾞｰﾑに慣れた目で見ると一見単調なｹﾞｰﾑに映るが、妙な味わいがあるのだ。この良さを理解すれば他のJAG.ｿﾌﾄも一段と楽しめるのだ。	**6** 結構気楽に遊べるパズルゲーム。最近ありがちな、どうしようもなく難しい面は殆ど無いと思う。グラフィックや音もそれなりに奇麗に仕上がっていて、友達にJAG.を洗脳しようとする時には是非、このゲームも一緒に見せよう。	**3** 同名の名作アーケードシューティングからの移植物。あまり原作をやった事はないので、比べようがないが、なんかPCｴﾝｼﾞﾝのゲームをやってる気分になれる雰囲気がなんとも(笑)現在出てる中で唯一日本人なら誰でもわかるタイトルなだけにちょっと残念。

TREVOR McFUR IN THE CRESCENT GALAXY	TEMPEST 2000	総評	
			
3 これこそ、アメリカのシューティングだ。妙な難易度、綺麗なんだが何故かちゃちなグラフィック、とその特徴を如何無く発揮している。こういうゲームを見るとやはりアメリカ人は凄いと思うな。でも、結構やり込んでしまうのが謎ではある。何故だろ？	**10** これを買わずしてジャガーユーザーを名乗る事は許されない。イカス音楽・単純な操作ゆえに要求される動態視力と反射神経。１度デモプレイするだけで、本体ごと買わずにはいられない。まさに「俺を信じてこれを買え(C)ベニー松山(金髪)」状態だ（笑）	最初から色々出たが、やはりお勧めは誰もが認める「TEMPEST2000」だ！！カートリッジのくせに何故にあそこまでの音楽＆シャウトが出せるのか不思議でしょうがない。同梱ソフトがサイバーモーフではなくこいつだったら凄かったろうな。まぁ、そこで息切れしてしま	いそうだが（笑）。その他のソフトは大体ジャンル的にばらけているので、気に入ったのを買うのがいいと思う。ＤＩＮＯなんかがお勧めかな。LYNX版と違ってちゃんと先に進むのでストレスがたまらなくていいぞ。でも、マニュアルはちゃんと読もうね(^^;
6 色々と凄いゲームだ。グラフィックは凄く綺麗、ＢＧＭは効果音のみ、スピードはかなり速く、そしてとても単調。横シューとして見ると出来は悪い部類に入るが（日本でなら。米では良い部類に入るだろう）、妙な魅力があるのでハマると手放せないゲームになる。	**10** 大昔のベクタースキャンのゲームが蘇った！しかし、ここまで凄いゲームになるとは誰も予想できなかっただろう。文句無しの１０点ゲーム。ゲーム自体が面白く、古さを感じさせない上に、死ぬ程イカスＢＧＭが盛り上げる。このゲームだけは死んでも買えぇぇ！！	第１回目のレビューだが、文句無しにトップはＴＥＭＰＥＳＴ2000だ。実際、プレイ経験者は皆絶賛する。パッケージ裏の画面写真では、そこまではわからないから買い控える人がいるかもしれない。しかし、それは間違いだ！！目を覚ませ！買え！損はしないぞ！！	その他は縦、横、３Ｄのシューティングとパズルと、ジャンルは分かれているが、雷電は論外、ｸﾚｯｾﾝﾄｷﾞｬﾗｸｼｰはクセがありすぎるので海外ゲーム慣れしていない人にはあまり薦められないかも。あとのゲームはそれなの出来なので、好きなジャンルは押さえておこう。
5 JAG.初の横ｼｭｰ。３Ｄの取り込キャラや素晴らしい背景にJAG.の力量を感じ取る事が出来る。ボスキャラのグラフィックは必見物。いかんせん、アメリカ人お得意のＢＧＭ無し攻撃で素晴らしさも半減って感じ。	**10** 単純明快なｼｭｰﾄ。ATARIのﾍﾞｸﾄﾙｽｺｰﾌﾟのｹﾞｰﾑが元。それだけでも充分現在でも通用する内容なのだが、数々の演出で更に完成度を高めている。独自のﾋﾞﾃﾞｵｴﾌｪｸﾄ技術でｽﾌﾟﾗｲﾄともﾎﾟﾘｺﾞﾝともつかない神秘的な映像だ。音もﾃｸﾉ系、ｼｬｳﾄ系などまでとにかく必聴もの	第一弾という事で、結構バリエーションのある構成になっていてよろしいのではないかと特に目玉はTEMPESTですな。とにかくまだ持ってない人はすぐに買いましょう。JAG.もってってTEMPEST持ってないのは宝の持ち腐れでしゅ。さっさとだまされてくださいな。	でも、その他は一癖あるｹﾞｰﾑばかりなので、少々初心者にはお薦めできない部分もある事は確か。ｱﾒﾘｶﾉﾘのｹﾞｰﾑはある程度こちらから気持ちをあわせてやると、そこからそのｹﾞｰﾑの味が理解できたりするので少々修行が必要そこが海外ｹﾞｰ最大の楽しさなのよ。



銀河戦争が始まり、ロボットテクノロジーにより自己修復する最終兵器が開発された。　悪の帝王Pernitiaが惑星を次から次へと征服していくように、それらの兵器も強大なものになっていった。

運よく、あなたの軍は新兵器を開発していた……だが不幸なことに敵にその情報を掴まれていた。　その兵器は封印されたポッドの中にあるものによって柔軟に変化するようになっていた。

あなたはCybermorph Transmogriffon(T-Griffon) と呼ばれる、唯一の試作機のパイロットに選ばれた。

……以下略

というわけで、ありがちな設定の元、ゲームは始まりました。　簡単に言えば武器を使うときやスピードを変化させたときに自機が変形するわけです。　癖のある動きなので慣れることが重要ですが、なかなか大変なのでやり込むようにしましょう。

操作方法

初期設定の操作方法は以下の通りです。

A － 前進　：　B － 攻撃　：　C － 後退　：　OPTION － 武器の選択

PAUSE － ゲームを中断します。 この時ボタンを押すと音量設定になります。

　Aが音声、Bが効果音、Cがエンジン音です。　それぞれジョイパッドを左右に押すと音量を調節できます。

ジョイパッドを左右に押すとその方向に曲がり、上下に押すと降下と上昇になります。　なお、タイトル画面でOPTIONボタンを押すと設定画面に移ります。　ジョイパッドを上下に押すと設定が変更でき、ボタンをどれか押すと終了します。

ＫＥＹＰＡＤシート

パッドの下に差し込む専用シートはそれぞれ機能が設定されています。

1,2,3	Super Weapon ………	Super Weaponを持っていれば使います。
4	Cross-hair Toggle …	照準が表示されます。
5	Forward View ………	前方の表示になります。
6	Cockpit View ………	コックピットからの表示になります。
7	Left View …………	自機の右側からの表示になります。
8	Rear View …………	後方の表示になります。
9	Right View …………	自機の左側からの表示になります。
0	Music ………………	音楽のON/OFFです。
*,#	同時に押すとゲームをリセットします。	

武器一覧

Single Shot ……	通常弾です。　威力は弱いですが無限に使えます。
Rapid Fire ……	連射が出来ます。　クリアするか死ぬまで有効です
Twin Shot ………	Single ShotがTwin Shotに変わります。
Three-way Shot …	３Ｗａｙになります。
Cruise Bombs ……	対地魚雷です。
Incinerators ……	炎を発射します
Mines ……………	空中機雷で、敵がいないと一定時間経過後自爆します。

Ｓｕｐｅｒ　Ｗｅａｐｏｎ

Thunderquakers …	近くにいる敵を倒します。
Nitros …………	超高速で飛行します。　この時ダメージを受けません。
Detonators ………	近くにある建造物を壊します。

パワーアップアイテム

Energy Coins ………	パワーが$\frac{1}{4}$復活します。
Weapon Coins ………	それぞれ20～50発分、弾数が増えます。
Superweapon Coins …	SuperWeaponが２発増えます。
X Coins ……………	１機増えます。
Power Rings …………	輪をくぐるとパワーが最大値まで回復します。
Bonus Rings …………	見つけるのは難しいですが、これらのダークブルーのリングをくぐるとボーナス面に行きます。各レベルに１つです。

レベル　　　：1
ACCESS CODE ：1008



最初の面なので敵の攻撃などもやさしい方です。 そしてポッドの数もクリア数より多くあるので、点数稼ぎもしやすいでしょう。
まずは操作に慣れてください。

・OTTO BAHN
PODS 18/RESCUE 15
VORTEXERS 0
… 特に難しい所はない。 谷間に数個づつPODがあるので、黄色の矢印に向かって飛んでいればクリアできるはず。 3つほど余計にあるので忘れずに取っておこう。

・CODEX
PODS 7/RESCUE 6
VORTEXERS 0
… ただ単にPODがあるだけの面です。 谷間をぬって進まなければならないので、操作に慣れているかが分かれ目になるでしょう。

・ENNIS
PODS 19/RESCUE 16
VORTEXERS 1
… ここではPODがレーダーに引っ掛からないようにガードされています。 そのため見つけられないといつまでも解けないので気をつけてください。

・GRIZ MADRE
PODS 17/RESCUE 15
VORTEXERS 0
… 基本的に灰色の道のようなものの上を飛んでいるとほとんどのPODを取ることが出来ます。 ここも隠れているPODが水面上にあります。

・KAPITOL
PODS 27/RESCUE 27
VORTEXERS 0
… まず、ここはPODの数に圧倒されます。 そのうえ隠れているPODが数個ある上に、建物で囲まれた物もあるのです。 やはり、SUPER WEAPONが近道です。

・ZUEL
PODS 4/RESCUE 3
VORTEXERS 1
… 赤いゲートを探してください。 そこをくぐるとPODが現れます。 赤いゲートは、青いゲートの近くにあるので楽に見つかるでしょう。

・OLOPE
PODS 12/RESCUE 9
VORTEXERS 0
… 始まってすぐの空中砲台は、こちらから攻撃しなければ何もしないので無視しましょう。 あとは矢印どうりに飛べば問題はありません。

・EMETH
PODS 6/RESCUE 6
VORTEXERS 0
… 移動砲台の足元にPODがあるので丁寧に倒しながら取っていく必要があります。 高さに注意して進めばダメージも少ないでしょう。

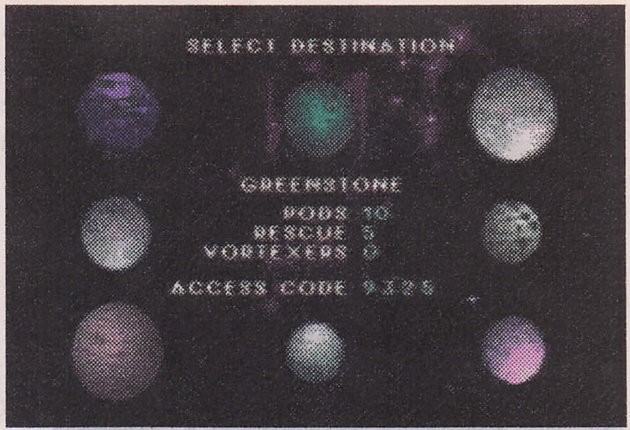


レベル　　　：２
ACCESS CODE ：１３２８

だんだんと難しくなってきます。敵ごとの攻撃方法や建造物の種類などを覚えておかないと、効率良くクリアすることは出来ないでしょう。
あとは記憶力と運です。

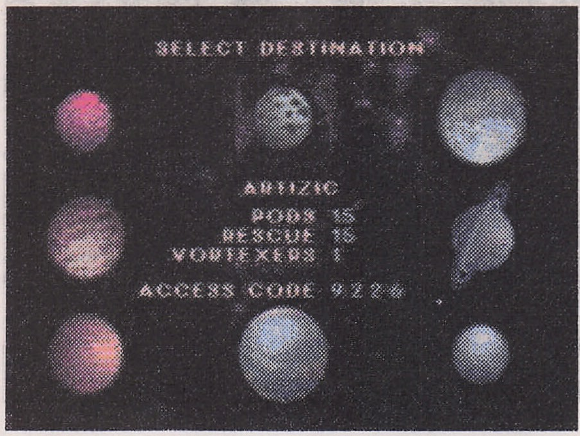
・ＵＬＭＴＲＩ PODS 6/RESCUE 6 VORTEXERS 0	… まず壁に沿って飛ぶとレーダーで見えないＰＯＤがあります。 それと海上に１つ、そして海上の赤いゲートをくぐると壁の中に残りがあります。 ﾎﾟｲﾝﾄ↑
・ＡＬＬＲＩＳ PODS 12/RESCUE 9 VORTEXERS 0	… ポイントはガードされたＰＯＤをどう取るかです。ちょうど真上で止まって高度を落とせば取れますが、なかなか難しいのでVIEWをかえるといいでしょう。
・ＦＲＡＧＯＣＩＡ PODS 13/RESCUE 8 VORTEXERS 0	… 建造物をひたすら壊すことが重要です。 中に赤いゲートがあり、その先にシールド発生装置があります。これを壊せばクリアは簡単です。
・ＢＲＯＳＳ PODS 11/RESCUE 10 VORTEXERS 0	… いきなり妨害電波でレーダーが使えません。 建造物を適度に残して目印にしながらひたすら探してください。 最高度で最高速だと早いと思います。
・ＧＡＬＩＴＺＩＡ PODS 18/RESCUE 13 VORTEXERS 0	… 鬼みたいな顔がこの面の敵です。 武器に余裕があれば倒すのもいいでしょう。 無いときは遠距離から攻撃しＰＯＤを出してから素早く取りましょう。
・ＲＯＳＡＭ PODS 15/RESCUE 12 VORTEXERS 5	… 難しい。 山の中に見えにくい谷がいくつもあり、それを見つけないと話になりません。 ３種のゲートを使って根気よく探してください。
・ＫＡＲＡＶＯＳＴＯＳ PODS 11/RESCUE 10 VORTEXERS 0	… 空中の敵をどうにかしないとすぐに死んでしまいます。後退しながらひたすら叩き落としてください。 なお、ここにも隠しゲートがあります。
・ＭＥＴＲＯＰＯＬ PODS 11/RESCUE 11 VORTEXERS 3	… レーダーを壊すことが出来ればかなり楽になります。そうでないと時間がたつとやり直しになるので面倒です。 何度もやり直して位置を覚えましょう。

レベル　　　：３
ACCESS CODE ：９３２５



　それぞれの星は点数を稼ぐ星と、クリアを優先する星に区別できます。
　敵も手ごわくボスも強いので残機を増やすことを心がけましょう。

・ＧＲＥＥＮＳＴＯＮＥ PODS 10/RESCUE 5 VORTEXERS 0	…厄介な敵がいますが、この敵は後退しながら攻撃すると確実に倒せます。そしてＰＯＤは木の中に隠れているのでひたすら壊してください。
・ＬＡＤＡＮ PODS 3/RESCUE 3 VORTEXERS 0	…非常に面倒です。ＰＯＤのある所にいる敵は、倒してもどこからともなく復活するので、用が済んだら素早く逃げましょう。
・ＪＯＪＯ PODS 25/RESCUE 20 VORTEXERS 1	…前の星とはうってかわって非常に楽です。適当に飛んでいればクリア出来るでしょう。点数稼ぎも忘れないように。
・ＰＩＣＯ PODS 18/RESCUE 18 VORTEXERS 1	…手順を間違えるとなかなかクリアできません。スタート直後の左前方にあるシールド発生装置を破壊し、薄青緑の道のようなものを見つければ終わりでしょう。
・ＬＥＶＯＶ PODS 24/RESCUE 20 VORTEXERS 0	…川に沿って飛んでいれば、ほとんどのＰＯＤを取ることが出来ます。壊せるものも多いので稼げるでしょう。ガードされているＰＯＤも多いので気をつけて下さい。
・ＭＡＵＬＵＫ PODS 10/RESCUE 5 VORTEXERS 3	…ワープが多くて複雑そうですが実は一本道なので、そんなには難しくないでしょう。ここでは武器も稼げるので、装備を整えてください。
・ＳＰＹＫＲＥ PODS 16/RESCUE 14 VORTEXERS 0	…注意すべきはイモ虫だけです。一定のコースを飛んでいるようなので、レーダーに注意して逃げるようにしてください。その方が倒すよりも楽です。
・ＭＯＮＩＣＡＬＩＡ PODS 6/RESCUE 5 VORTEXERS 0	…地形も複雑で障害物が多く、しかもイモ虫が多いという嫌な所です。橋や木を先に壊した方が楽でしょう。貯めていた武器を使い切るつもりで戦って下さい。

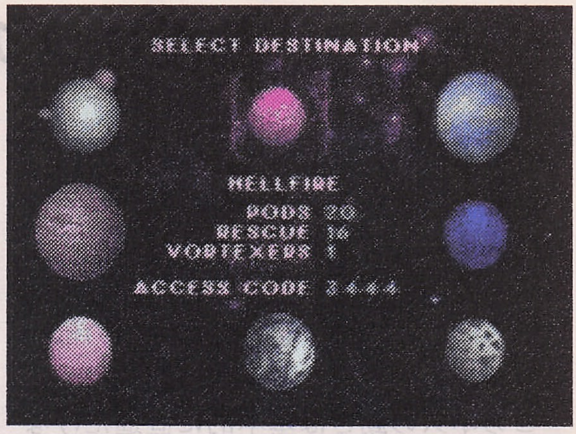


レベル　　　：４
ACCESS CODE ：９２２６

いくつか難易度の異常に高い星があります。なるべく装備を整えてから戦いにのぞみましょう。
敵も固まっていきなり襲ってくるので、今まで培ってきたテクニックを駆使して避けましょう。

・ＡＲＴＩＺＩＣ PODS 15/RESCUE 15 VORTEXERS 1	…ここも非常にわかりにくい作りになっています。突き当たりにある青いゲートをくぐらないとＰＯＤは取れません。速攻で決めましょう。
・ＧＲＵＮＧＥ PODS 17/RESCUE 14 VORTEXERS 7	…単純に矢印をどうりに飛んでいればクリアできますが、こっそりとトゲが立っているので気をつけて下さい。イモ虫もいますが無視するのが得策です。
・ＺＡＨＡＶ PODS 10/RESCUE 10 VORTEXERS 4	…ＰＯＤがガードされていて見つけにくい上に、敵の攻撃も半端じゃありません。装備を整え、山腹にあるガードされたＰＯＤを見つければ何とかなります。多分。
・ＧＩＲＤＥＬＬ PODS 12/RESCUE 10 VORTEXERS 0	…どこにも行けないようですが、よく見ると一番上があいています。そして赤いゲートから、更に先に進めます。面倒なのであいてるところを見落とさないように。
・ＳＱＵＩＢ PODS 13/RE CUE 10 VORTEXERS 1	…すぐ近くにＰＯＤがありますがほとんどがトゲで守られています。自力で取るなり敵に取らせるなり好きなほうでクリアしてください。
・ＯＬＹＯＴＲＩＳ PODS 8/RESCUE 8 VORTEXERS 0	…ほとんどのＰＯＤがガードされていてすぐには見つかりません。根気良く探してください。なお、ＰＯＤのある所には敵が山のようにいるので面倒です。
・ＬＥＫＳＥＹ PODS 17/RESCUE 14 VORTEXERS 2	…ドームみたいな建造物の中に赤いゲートがあります。これを見つければ終わりです。ワープした先にレーダーがあり、これを壊すと飛行物は止まるので楽です。
・ＧＲＡＮＤ ＰＩＴＯＮ PODS 12/RESCUE 10 VORTEXERS 0	…妨害電波によってレーダーが使えませんが、ＰＯＤは適当に飛んでいれば取れます。問題はイモ虫と出口です。イモ虫は運、出口は上の隙間ですね。

レベル　　　：５
ACCESS CODE ：３４４４



　ここまで来ると、敵の攻撃や地形なども一筋縄では行きません。LV.1のボスがいきなり出てきたり、非常にわかりにくいところに通路があったりと、最後だと思って無茶をしてます。説明はしないので、気合で頑張ってクリアしてください。

・HELLFIRE　…
PODS 20/RESCUE 16
VORTEXERS 1

THETAZON　…
PODS 18/RESCUE 18
VORTEXERS 1

・AQUATON　…
PODS 11/RESCUE 9
VORTEXERS 4

・JENWELCH　…
PODS 7/RESCUE 6
VORTEXERS 1

・EELAAZ　…
PODS 11/RE CUE 11
VORTEXERS 1

・GANTLETS　…
PODS 14/RESCUE 7
VORTEXERS 1

・ARANNIB　…
PODS 15/RESCUE 15
VORTEXERS 1

・BOOSHKA　…
PODS 1/RESCUE 1
VORTEXERS 0

各面ボスの簡単解説

レベル1

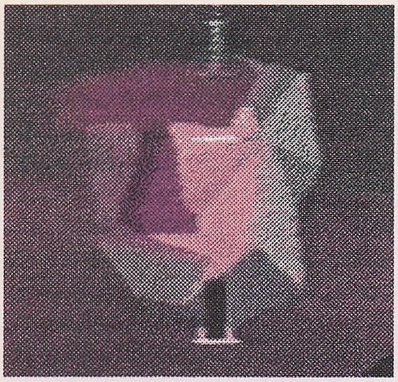
高速で直進してきて止まったかと思うと地面にもぐり込んでしまう。　どこから来るかわからない上に、あっと言う間に通りすぎるので、狙い撃ちするのはかなり難しい。

このボスの動きは基本的に直進だけなので、上手く斜めに下がりながら方向を変えて、通りすぎた後から弾を打ち込むというのが理想的な方法だろう。

ただ、そんなに簡単にいくわけはなく、ほとんどの場合は逆に攻撃を受けるのがオチだと思う。



操作に熟練してなくても倒す方法は、「敵の動きにあわせて後退し、攻撃を続ける」というのが一番だろう。当然のことながら全力で後退しながら攻撃するわけだから、後ろを見ながら飛ぶわけにはいかない。そのため、まえもって障害物を壊しておく必要がある。そのうえで、なるべく高低差のない場所を選んで敵の出現を待つことになるわけだ。



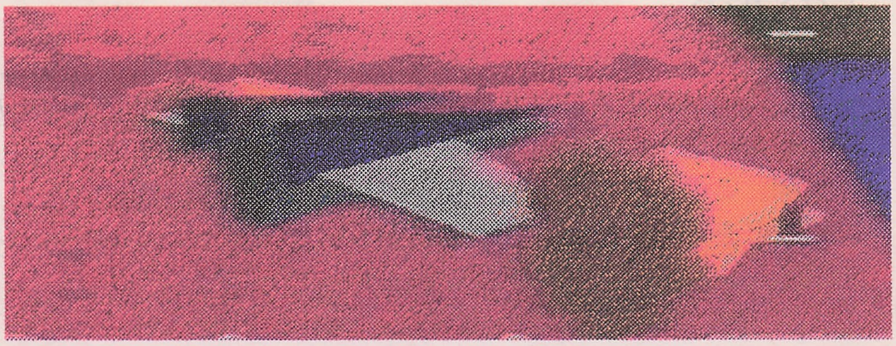
間違えて山がある場所で攻撃を始めると、山腹に激突して大ダメージになるので注意が必要だ。まぁ、いくら障害物を壊していても敵の方向によってぶつかるときはぶつかるので、ある程度の運も必要になる。何度か挑戦していればクリアは出来るはずだから、気楽にいくのがいいかもしれない。

レベル2

近付くと一斉射撃をしてくるやな奴。　しかも２機もいるので片方ばかりを相手にしていると、あっという間にやられてしまうというおまけつき。　攻撃したらすぐさま逃げるようにして、繰返し攻撃するしかない。

ボスとの距離を上手くあわせて攻撃があたってから後退すると、敵の弾の飛行距離外まで逃げることが出来るのを利用するのが得策だろう。

その時に CRUISE BOMBS があると楽に倒せるが、その他の武器ではボスにあてる前にこちらが蜂の巣になってしまうので、ほとんど意味がない。



CRUISE BOMBSを使い切ってしまったら、時間切れになるのを待つと何度でも再挑戦出来るのが唯一の救いだろう。自機がやられたときなども、時間切れになるまでほっておけば、やり直した段階で残機がスタート時に戻るので有効に使おう。

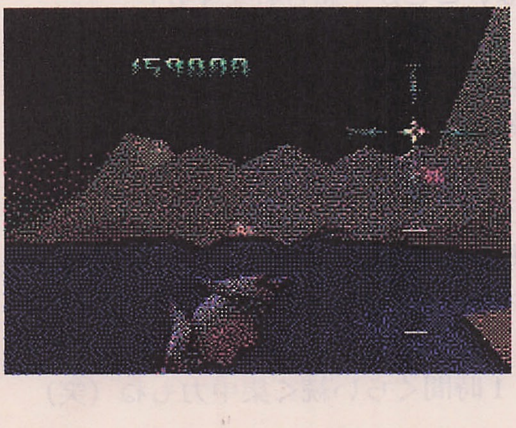
レベル3

レベル1とレベル2のボスが一緒に出てくるという、非常にふざけたパターン。レベル2のボスは基本的に移動しないので、最初にレベル1の方から倒すようにすると、比較的楽に倒せるはず。

地形も単純で動きやすいし、特殊武器なども残数がかなりあるはずだから、今までの面をクリアしていればそれほど難しくはないだろう。

レベル4

巨大なイモムシが襲ってくる。　こいつは攻撃があたると体がどんどんと短くなっていくようだ。　しかし頭だけになってからダメージを与えても、消えることはないようで、完全に倒すことは出来ないのかも知れない。　というのも、実はこの面のクリア条件がいまいち良くわからないからなのだが。(^^;



この面ではレーダーも使えないので、ゲートがあいても（もしかしたら最初から開いているのかも？）どこかわからないのが難点。実際、適当に山の間を飛んでいたらゲートを見つけただけなので、実は別のクリア条件があるのかもしれない。　このへんは謎。

レベル5

クリアしていないので、どんなボスがいるかは不明。一応、このレベルで最終のはずなので、ラスボスになるはずである。となると、かなりの強敵が予想されるので(もしかしたら帝王のPernitiaかもしれない)、装備は万全にしておいた方がいいだろう。

実際、このレベルは通常の星が既に無茶なくらい難しいので、後述の方法で上手く武器などを調整しながら進めていかないと、クリアは無理だろう。

総論

このゲームは各レベルがあり、それぞれに設定されている ACCESS CODE によって移動できるわけですが、実はある特徴があります。

それは、

「レベルを移動してもクリアした星の情報は保持される」

ということです。

つまり、簡単なレベルで武器が揃ってしまいこれ以上取っても意味がなくなったと判断したら、難しいレベルに行って武器を使いまくってから再度簡単なレベルに戻る、ということが可能なわけです。通常、この手のゲームではレベルを移動した段階で初期化されてしまうことが多いのですが、意外なところで裏をかかれました。

なお、レベルにある全ての星をクリアしたらそのレベルには行けなくなります。

また、どうやら今回紹介したレベル以外にもまだ存在ものがあるらしいので、それがわかればまた攻略の方法が違ってくるかもしれません。とはいっても、クリア状態は保持されるという条件があるので多用は出来ないことが予想されますが(^^;

このゲームは左右の方向移動が特殊な点が特徴でしょう。フライトシミュレータ系のリアルな動きとは違い、妙な加速度がついて動きます。イメージ的にはポールポジションとかが近いでしょう。

一応、取り逃したアイテムなどを後退しながら取ることが出来れば、操作に関してはマスターした状態と判断できます。ゲーム中も多用するでしょうし。うまく動きをイメージするように心がけましょう。そうすれば全面クリア間違いなし。

あと、1時間くらい続く集中力もね(笑)

D I N O DUDES



簡単な説明

ようこそ種の起源へ。　あなたは今、進化の梯子の一番下にいる。　しかし、原始人達を上手く導きその梯子を登らせれば、ロックやビデオゲームやダブルチーズバーガーのような偉大な発明が現れた現代まで生き延びることが出来るだろう。

好運を祈る！　人類の未来がひとえに我々の双肩にかかっていることを認識するとき、めまいにも似た感動を禁じ得ない。(笑)

SELECTION SCREEN

デモ中にボタンを押すとOPTION設定画面になります。　看板のあるところまで歩いて行きボタンを押すと変更することが出来ます。



・MUSIC ON/OFF　：　BGMのON/OFFを決定します。　[0]を押すことと同じです。
・LEVEL　　　　　：　EASY・NORMAL・HARDの３つのレベルが選べます。　EASY は12 人

で始まり時間もゆとりがあります。 NORMALは10人で始まり時間はあまり余裕がありません。 HARDは8人で始まり最短手順でないとクリアは出来ないでしょう。

・ENTER CODE　：左に行くとパスワード入力画面になります。 ジョイパッドを使って文字を選び、パスワードを入力していきます。 なお、[←]は１文字消去、[SP]はスペース、[AC]はオールクリア、[LP]は最後にプレイした面のパスワードが入力されます。
入力が終わると[OK]を押します。

・START GAME　：右に歩いて行くとゲームが始まります。

・KEYPAD CONFIG：Ａボタンを押すとKEYPAD設定画面に移ります。 ジョイパッドを押して設定１・２を入れかえ、Ａボタンを押します。

簡単な操作説明



ジョイパッドを上下左右に押して移動します。 上を押すとロープ・梯子・人梯子を登ったりその場でスタックしたりします。 下を押すとロープ・梯子・人梯子を降りたり落ちているアイテムを取ったりします。

PAUSEを押すとゲームを一時停止（ポーズ）することが出来ます。 ポーズ中にＡボタンを押すとBGMの音量を調節でき、Ｂボタンを押すと効果音のボリュームを調節出来ます。 それぞれジョイパッドを左右に押して調節してください。

OPTIONを押すと（コンティニュー／再スタート）の選択画面が現れます。

[1～9]で操作する種族民を選べます。 例えばそのレベルで５人いる場合1～5を押すとそれぞれ違う人を選べます。

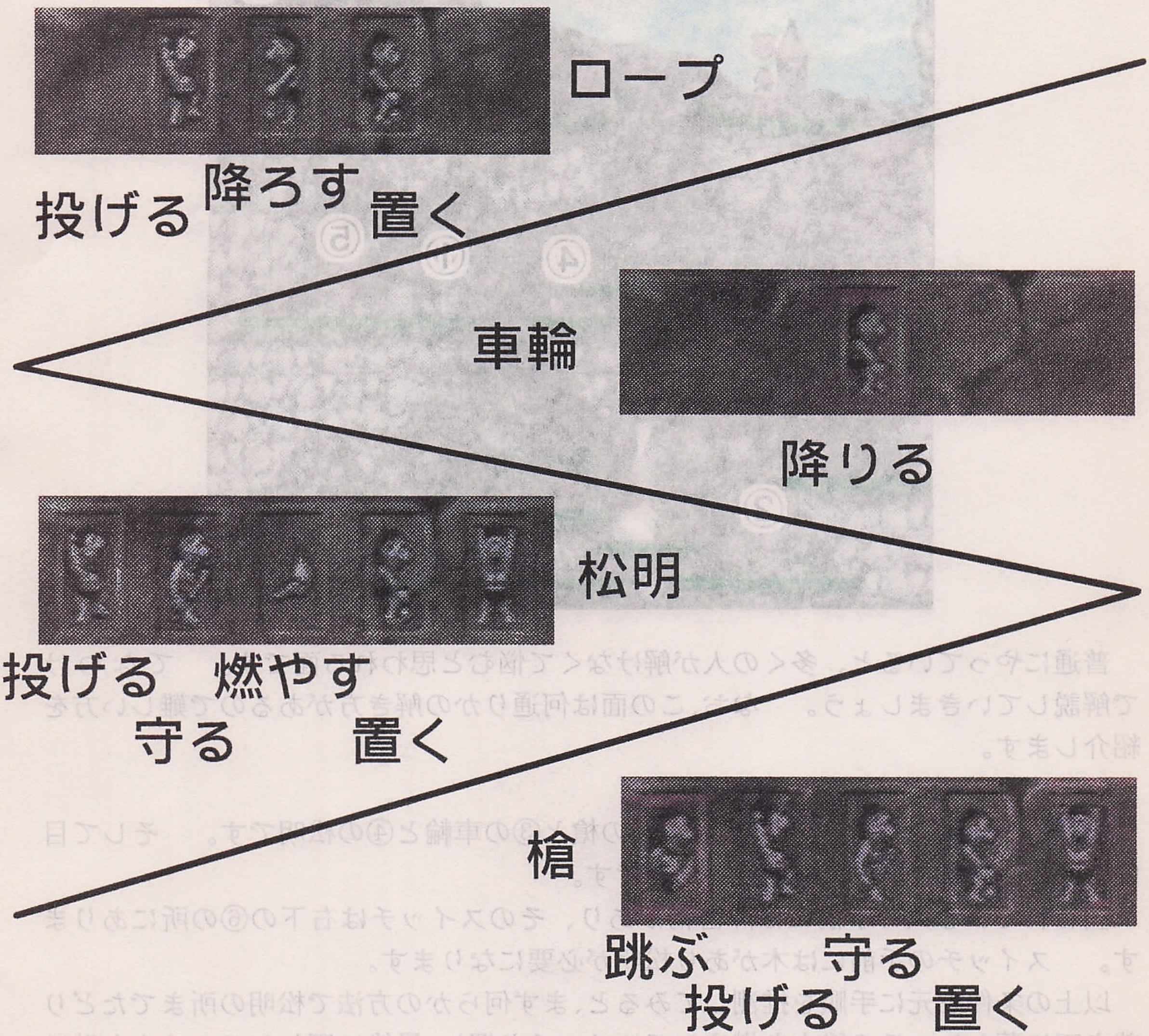
[＊]で次の人を選び、[＃]で前の人を選びます。

[０]で一時的に BGM の ON/OFF が出来ます。

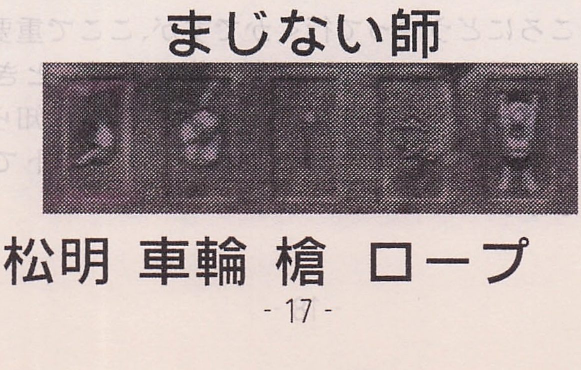
[＊]と[＃]を同時に押すとゲームをリセットします。

標準のKEYPAD設定１では、Ｃボタンで行動を選び、Ｂボタンで決定します。　そしてＡボタンでアクションバーを操作します。

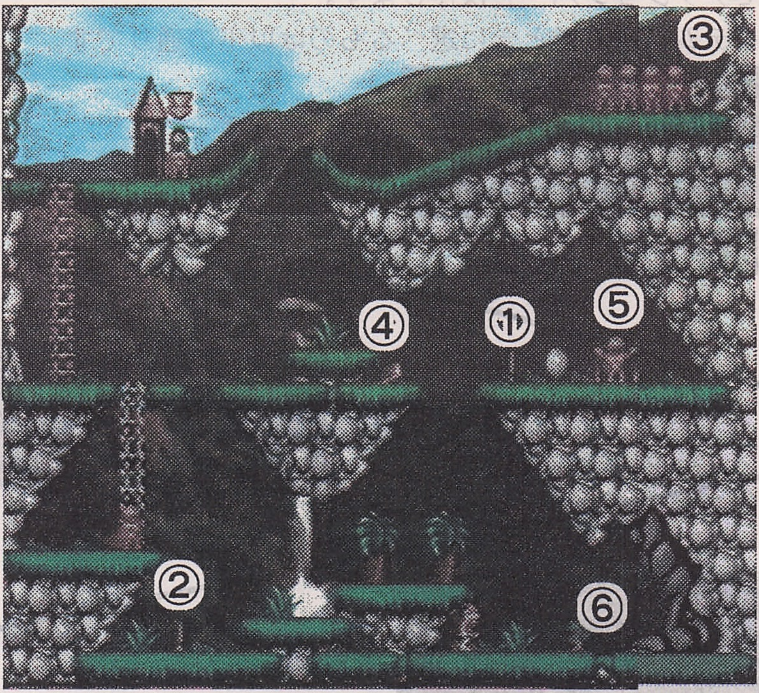
それぞれアイテムを取ったときに選べるものは以下の通りです。



なお、特種な部族民に呪い師というのがあります。　これは部族民１人と引き換えにアイテムを作り出す人のことです。　多用すると解けなくなるので、注意深く使ってください。



LEVEL 32



普通にやっていると、多くの人が解けなくて悩むと思われる面です。 てなわけで解説していきましょう。 なお、この面は何通りかの解き方があるので難しい方を紹介します。

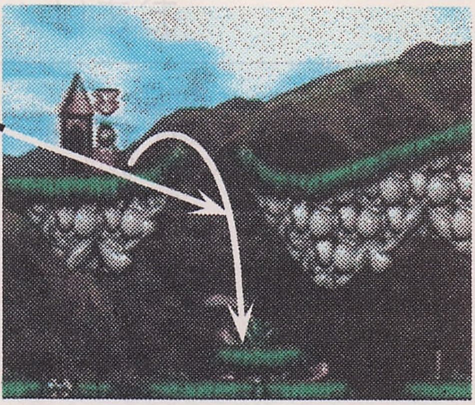
まずこの面にあるアイテムは、①·②の槍と③の車輪と④の松明です。 そして目的は⑤に囚われている人を助けることです。

囚われている人の手前には障害物があり、そのスイッチは右下の⑥の所にあります。 スイッチの手前には木があり松明が必要になります。

以上の条件を元に手順を推測してみると、まず何らかの方法で松明の所までたどり着き下に落とし、その後木を燃やしてスイッチを押し、最後に囚われている人を助け出すという順番になりそうです。

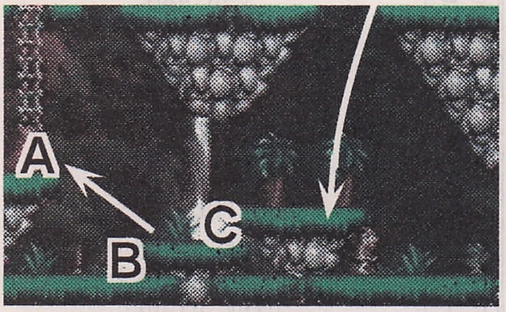
さて問題は松明のところにどうやって行くかですが、ここで重要なのはマニュアルをちゃんと読んでいるかと言うことです。 実は物を投げるときに角度を変えることが出来ると言うことを知っていると簡単に解けるのですが、知らないとこれ以上はないくらいに難しくなります。 簡単な方はこれまでのヒントで解けるでしょうから、難しい方を紹介します。

ポイントは、車輪で移動中もＢボタンで降りられることを利用して途中で飛び降りる事です。　具体的にはこの辺で飛び降ります。



そして降りた後は右の槍のところに跳び移ります。　この時はかなりぎりぎりで跳ばないと落ちてしまうので上手くやってください。　１段上から連続して跳ぶと行きやすいようです。

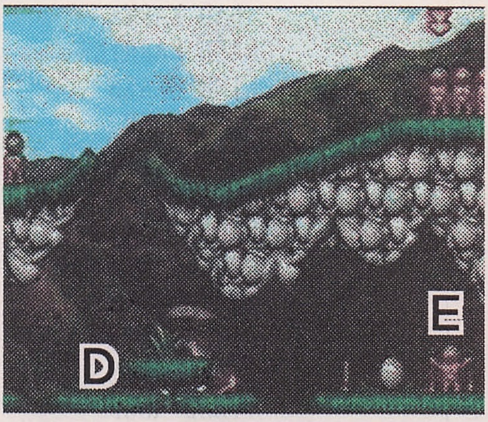
後は槍で左に戻って松明を落とし、また右に帰ってから槍を投げて落とします。　この時はあまり強く投げないようにしてください。



それからまた車輪を使って、右図の矢印のように下に降ります。　そして先ほど投げた槍を左端の梯子のところ（A）に向けて投げれば、ほとんど終わりです。

あとはその槍を使って右上に残っている人を移動させ、(B)·(C)でスタックさせます。　そして松明を使って右のスイッチのところまでたどり着きスイッチを押します。

残るは２人です。　手元には槍が残っているはずですから、それを使って(D)の所まで行きます。　そして１人がスタックし、残る一人が槍を持って(E)の人のところまで行けば終わりです。



難しい所は車輪を使って跳ぶところだけなので、慣れれば大丈夫でしょう。　まして楽なやり方ではミスをするところなどないので以外に簡単かも知れません。

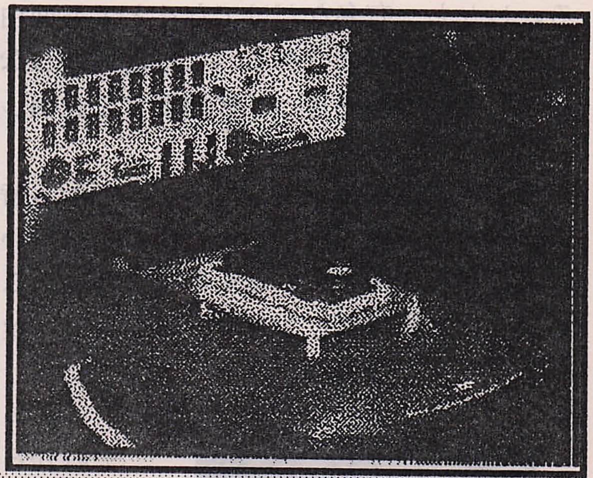
なお、１人だけで解くことも可能なので、気合のある人は試してみるといいでしょう。　ヒントとしては、車輪でスイッチを押す・死んだら落ちたところに復活する・車輪で２回ジャンプ、と言ったところでしょうか。

まぁ、上記のやり方を何度もやっていれば想像がつくとは思いますけどね。(^_^)

おまけ：全面パスワード

1	ROUND ONE	41	LARGE MUG
2	LIBERTY ISLAND	42	HALF A BET
3	STONE WALL	43	SING SING
4	6 MEN	44	BROWN COW
5	WILD WEST	45	IRON HORSE
6	LEMON ENTRY	46	WHITE WHALE
7	WAGON WHEEL	47	BOX OFFICE
8	OIL DRUM	48	CORNY FUR
9	MOON ORBIT	49	ATOM CAT
10	HARD ROCK	50	FREE WHEELING
11	TRIP AND FALL	51	BUSH FIRE
12	ALARM CLOCK	52	CAR BRA
13	BIG COUNTRY	53	PORK PIES
14	HOG TIED	54	STORMY WEATHER
15	CAN CAN	55	STAGE COACH
16	CUTE MOUSE	56	QUAY BORED
17	SPARK PLUG	57	SPLASH DOWN
18	PONY EXPRESS	58	BUG POLITICS
19	PADDED CELL	59	SHAKE SPEAR
20	LOG PLUME	60	SCHOOL ZONE
21	CANVAS SAIL	61	PINK MARBLE
22	GOLDEN ERA	62	ROLLING PLAINS
23	WIDE SEAT	63	ICON DRIVE
24	BAD KARMA	64	CARROT TOP
25	CRASH BARRIER	65	QUILL PEN
26	LIME GLASS	66	TUTTI FRUTTI
27	SURFS UP	67	PUBLIC ENEMY
28	PENAL COLONY	68	BIG END
29	RELIEF ART	69	TAN PARLOR
30	TRIBAL DANCE	70	NEVER READY
31	SODA FOUNTAIN	71	SHARK FANGS
32	PARKING SPACE	72	STOOL PIGEON
33	PIZZA DUDE	73	PROM QUEEN
34	CROW FLIES	74	RED LETTER
35	TILED ROOF	75	CORN PONE
36	SLATE MISSING	76	BILGE PUMP
37	OPENING TIME	77	SIXTY FOUR BIT
38	INNER PEACE	78	HALF MAST
39	BAD DOG	79	WALKING BOSS
40	SOUR BELLY	80	SPACE TO LET

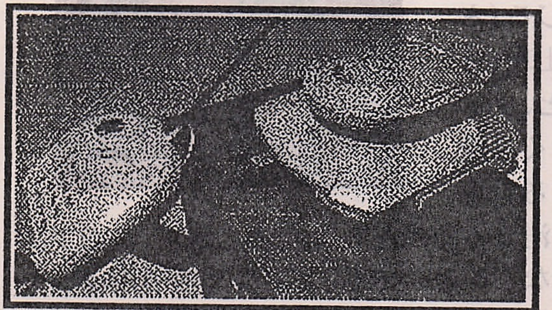
JAGUAR CD発売近し！


開発中のJAG-CD。後ろには怪しいパネルもある。

ＪＡＧ発売当初から期待されていたＣＤ－ＲＯＭの情報を入手した。ＪＡＧの本体の上に設置するようだ。丁度、ファミコンのＤＩＳＫシステムのような感じだ。ＤＩＳＫシステムと違う点としては、ＣＤ－ＲＯＭを取り付けていても、ＲＯＭカートリッジを使える事だろう。これにより、理論上ＣＤ－ＲＯＭ＋ＲＯＭカートリッジという構成のソフトも可能なようだ。

その一例として、オプションでＭＰＥＧカードが開発されているようだ。ＭＰＥＧとはデジタルビデオのフォーマットなのだが、最近出ている「ＶＩＤＥＯ ＣＤ」はこのＭＰＥＧ１を使っている。つまり、ＭＰＥＧカードとは「ＶＩＤＥＯ ＣＤ」の再生をＪＡＧで実現するカードという事になる。

このようにＲＯＭの交換だけで、様々なフォーマットのＣＤ－ＲＯＭが利用できる仕様は、戦略的にそれらのＲＯＭが開発されれば、他のゲーム機と比べても非常に有利な事だろう。もしかして、３ＤＯカードが出たりして.....(^^;


インターネットで公開されていた画像。

ＵＳのコンシューマーゲーム見本市、夏期ＣＥＳにＣＤ－ＲＯＭのサンプルが出展されていた。早ければ今秋にも発売されるようだ。もしかしたら冬の号で使用レポートが出来るかもしれない。

ＣＤ－ＲＯＭが登場する事によりゲームは勿論、様々なソフトが多数登場するだろう。なにはともあれ、ＪＡＧが活気付いてほしいものだ。

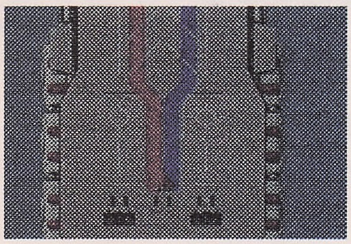
鱈久

雷電

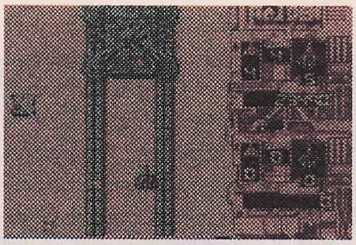


雷電。ジャガーユーザーならずとも、ゲームを嗜む者ならば知らぬものはいないだろう有名ゲームである。しかも、有名なだけでなくとても面白い。それがジャガーで出たのである。これは期待しない方がおかしい。では、順を追って移植度合を説明して行こう。

まず、グラフィック。アーケードから持ってきたのではなく、新たに描いたもののようだが、これが汚い。いいかげんに描いたのか時間がなかったのか、とにかくそんな感じがして誉められるものではない。これは、背景だけでなくキャラクターや爆発パターンも同様だ。ジャガーのグラフィック部は６４ビットなんだから、もっと奇麗にやって欲しいものだ。

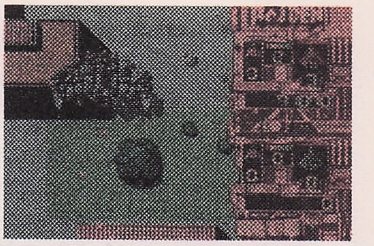


それから、ゲーム画面の縦横比がおかしい。当然縦長でなくてはならないのだが、ジャガー版は、かなり正方形に近い。画面が正方形に近いということは横長だということだが、その分横が広く表示されるわけでもないようだ。どうやらジャガー版はマップも横に長くなっているようだ。そのため、横方向への移動に時間がかかる。プレイしてる最中感じる違和感は多分このせいだと思う。

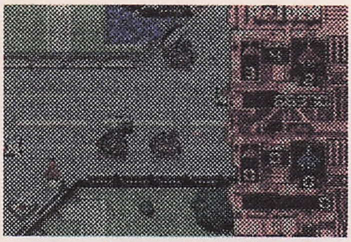


ゲーム自体に関しては、スピードが遅いことが挙げられる。自機の移動が遅くてストレスを感じる（さらに上記の違和感もある）。それから、敵の出現、行動パターンが多少違う。簡単なものを挙げると、フェアリーがいない、１面スタート直後に飛んでくる敵機が１機少ない、１面中盤の地中から出てくる戦車が左右それぞれ１機少ない、１面中盤の弾の消せる敵が左右に大きく動く、２面ボスの飛行機状のミサイルが左右に大きく動く、などなど。でも、２面の高速車両はいたりする。フェアリーがいないのは、１Ｐ時の難易度がかなり上がったことになる。さらに、敵の動きのパターンが違うおかげで、難易度がめちゃくちゃになってしまっている。たとえば、２面ボスの飛行機状のミサイルは、アーケードでは連射していればたいていやられなかったが、ジャガー版ではそれでは簡単にやられてしまい、とても

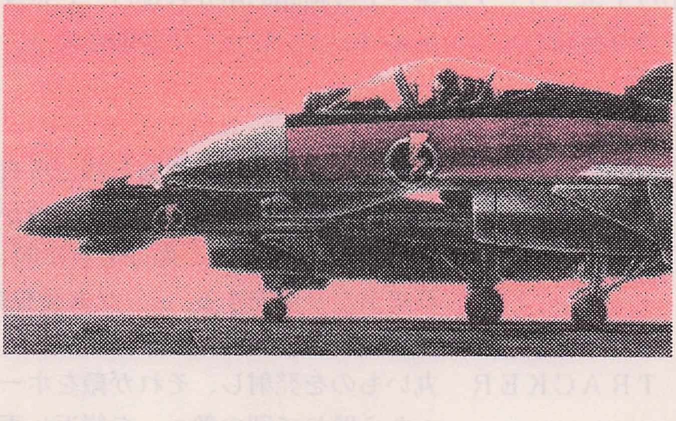
難易度が高い。しかし、３面ボスは主に弾を多方向に吐き出すだけなので、スピードの遅いジャガー版では難なく避けられる。つまり、２面ボスと３面ボスでは２面ボスの方が難しい。しかしアーケードでは３面のほうがキツかった。



もともと、雷電というゲームは絶妙なバランスの上になりたっていたゲームだと思う。メガドライブ版もそのバランスを崩してクソゲーになっていたように、ジャガー版もまたバランスを崩してクソゲーに仕上がっている。しかし、このゲームを雷電でなく、単なるアメリカ製シューティングだと思ってやれば、そこそこのゲームではあると思う。



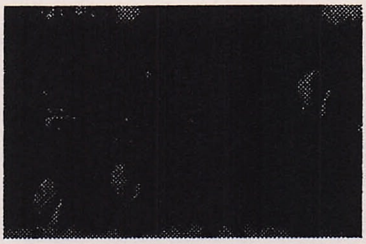
↑左の爆発跡のすぐ上に高速車両が..........



TREVOR McFUR IN THE CRESCENT GALAXY

多彩なパワーアップとスペシャルウェポン、コンシューマーゲームの域を遥かに超えた美麗なグラフィックを駆使した、今までにないタイプの新しいシューティングゲーム。それがこのクレッセントギャラクシーだ。では、詳しく見て行こう。





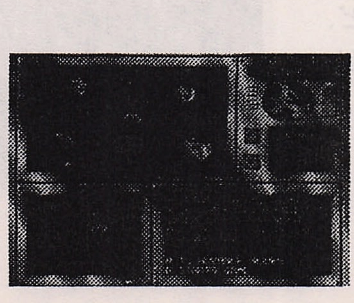
ゲームシステムは、横スクロールシューティングで縦は１画面分しかない。ジョイパッドで上下左右に移動、Ａボタンがボム（下方ミサイル）、Ｂボタンがファイア、Ｃボタンがスペシャルウェポンとなっている。まぁ、普通のシステムだ。パワーアップはアイテムにより行い、数種類の敵が持っていて、ランダムに出てくる。ファイアが６段階、ボムが３段階、そしてスペシャルウェポンが９種類（！）ある。ファイアは弾レベルアップごとに弾と威力が大きくなってゆき（ただでかい弾が出るだけで放射状に拡がるわけではない）、ボムも同じだ。スペシャルウェポンは、テンキーで９種類の中から選び、Ｃボタンで発射する。ここで、その９種類のスペシャルウェポンについて説明しよう。

対応キー	ウェポン名	機能
1	MAGNET	磁石を自機のＹ軸の画面左端から右端へ撃つ（自機の左右位置には無関係に画面左端から。誰が撃ってるんだか）。すると、敵がそれに吸い寄せられ、磁石に当たり爆発する。自分が画面右端近くにいると危険。
2	TRACKER	丸いものを発射し、それが敵をホーミングし、当たったら跳ねて別の敵へ、を繰返し画面外へ消える。ボス戦ではあまり使えない。
3	BEAM	いわゆるレーザー。これを使うと暫くの間レーザーが出っぱなしになる。ボス戦で重宝。

4	FLASH	画面上の敵全てにダメージを与える。通常時、これを選択していると緊急回避に良い。けっこうパワーがあるのでボス戦にもよし。
5	MISSILE	ミサイルを発射し、画面半分くらい飛んだ所で爆発し、爆風で付近の敵にダメージを与える。パワーがあるのでボス戦で重宝。
6	RING	自機の周りを２つの球体が周り、それに触れた敵や弾を破壊する。一定時間で消える。当然だが、信用するとやられる。
7	BOLT	自機から発射したネジのような弾が、伸びながら飛んでゆく。画面左端で撃つと、右端に来たときは、ほぼ縦画面一杯の長さになる。パワーがあり、絶対当たるのでボス戦に有利。
8	SHIELD	シールド。ダメージ量でなく、時間で消えるのでどんなダメージうけても大丈夫。ボス戦でシールド張って重なって撃つのがいい利用法。
9	CUTTER	画面左端からパートナーが来てくれる。パートナーは無敵だが、ただ上下に移動して通常弾撃つだけしかしてくれない。一定時間したら帰っちゃう。あまり使えないかも。

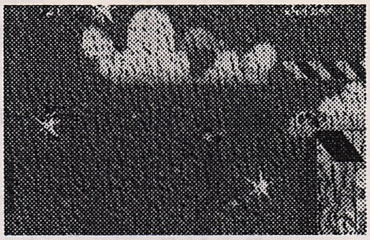
といった感じだ。実際、ボス前までは、パワーアップして撃ちまくっていればなんとかなるんで、スペシャルウェポンはボスで使うことが多いと思う。なお、ポーズ中にスペシャルウェポンの選択が出来るので、替えたいときはポーズしてからすべきだろう。





ゲームを始めると、５つの星が出てくる。そのうち１つは他の４つをクリアしてからでないと行けない。その４つの星のうち好きな星からスタートできる。１つの星は２ステージ構成になっていて、最初のステージは宇宙面で、そのボスを倒すと次の地上面に行ける。

地上は４つの星によって違っていて、岩山、空、植物、洞窟などになっている。そこのボスも倒すとその星はクリアになり、ボーナスステージに行って、次の星を選ぶことが出来る。ボーナスステージではアイテムを補給することができる。

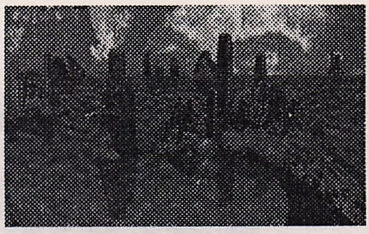


以上が、このゲームの概要である。では、以下に私が感じた長所と短所を挙げて行こう。

長所
　グラフィックが奇麗。とゆうか、いかにもＣＧって感じで良い。
　ボスにライフゲージがついていて、わかりやすい。

短所
　ゲームが単調。
　最初のステージ（宇宙面）が隕石回避ゲームでシューティングじゃない。
　２番目のステージが、異常に長い。
　フルパワーだと連射又は押しっぱなしだけで進んじゃう。(弾避けとかなし)
　　　↑　状態からやられるとキツい。
　速い。速すぎる。敵の動きも弾も速い。
　良く言えばトリッキー、悪く言えばインチキな動きをする敵が多い。
　自機の当たり判定がかなり大きいような気がする。
　背景が攻撃してきたり、弾が通過するけど触れるとやられる障害物がある。

ぐらいですかねぇ。短所のほうが多いんですけど、そーゆーゲームだからしかたありません。でも、謎な吸引力があるんで、好きな人は好きかも。



あとは、簡単に攻略のポイントを挙げてみましょう。

・宇宙面でファイアのレベルが低いうちは、むやみに隕石を撃たない。
・フル装備になったら出来るだけ死なないようにする（あたりまえか）。
・パワーアップアイテムは１画面中に１つしか出ないので、アイテム持ってる敵が複数出てきたら、アイテムを取ってから次のを倒すようにする（でも無理しちゃ駄目）。
・何度かやって、苦手な面がわかったら（多分、空と洞窟面だと思うけど）、その面ではアイテムをバシバシ使う。
・ボス戦では普通に戦おうとせずに、全部スペシャルウェポンでやっつける。
・２ステージ目の中盤にアイテムを出す味方の基地があるので、アイテムを出す場所の前にいるようにする（すると１０個以上アイテムが取れる）。

ぐらいですね。まぁ、ちょっとプレイすれば全部わかることなんですけどもね。

　たしかに単調であまり面白いゲームではないかもしれませんが、シューティングの腕をを鍛えたり、時々思い出したときにやるには良い（本当に、時々突然やりたくなる）ゲームなので、未プレイの方は是非１度やってみましょう。



これから発売される？　リスト

アメリカのゲーム雑誌に、ジャガーの広告があり、その広告にはこれから発売されるらしいソフトのタイトルが３０本ばかり載っていました。では、そのタイトルとメーカーを紹介していきましょう。

タイトル	メーカー
RETURN OF ZORK	Activision
THEME PARK	Ocean
BATTLEWHEELS	Beyond Games
BIOS FEAR	ASG Technologies
FLASHBACK	US Gold
HOSENOSE AND BOOGER	ASG Technologies
AIR CAR WARS	Midnight Software
ARENA FOOTBALL	V-Real
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	Telegames
HARD BALLⅢ	Accolade
TROY AIKMAN FOOTBALL	Tradewest
ULTIMATE BRAIN GAMES	Telegames
DOOM	Id Software
BRET HULL HOCKEY	Accolade
BATTLEZONE2000	Atari
DRAGON'S LAIR	Readysoft
CLUB DRIVE	Atari
DOUBLE DRAGON V: THE SHADOW FALLS	Tradewest
BARKLEY BASKETBALL: SHUT UP AND JAM!	Accolade
ASSAULT	Midnight Software
SYNDICATE	Ocean
DUNGEON DEPTHS	Midnight Software
WOLFENSTEIN 3D	Id Software
KASUMI NINJA	Atari
RISE OF THE ROBOTS	Time Warner Interactive
ROBINSON'S REQUIEM	Silmarils
PINBALL FANTASIES	21st Century
ULTRA VORTEX	Beyond Games
RED LINE RACING	Atari
ALIEN VS PREDATOR	Atari

広告に載っていたのは以上です。その他に、ＣＨＥＣＫＥＲＤ　ＦＬＡＧⅡ、ＥＵＲＯ　ＳＯＣＣＥＲ　ＣＨＡＬＬ、ＪＡＧＵＡＲ　ＦＯＲＭＬ１　ＲＡＣＩＮＧ、ＳＴＡＲ　ＲＩＤＥＲＳ２０００、ＴＩＮＹ　ＴＯＯＮ　ＡＤＶＥＮＴＵＲＥＳなどもラインナップにあるようです。

さて、その３０本のうち､ある程度ゲーム内容が分かっている物を挙げてみましょう。

ＲＥＴＵＲＮ　ＴＯ　ＺＯＲＫ、ＦＬＡＳＨＢＡＣＫ、ＤＯＯＭ、ＳＹＮＤＩＣＡＴＥ､ＷＯＬＦＥＮＳＴＥＩＮ３ＤはＡＴやマッキントッシュからの移植。もっとあると思うんですが、そのへんのゲームは良く知らないので、分からないです。次に､ＡＲＥＮＡ　ＦＯＯＴＢＡＬＬ、ＢＲＵＴＡＬ　ＳＰ-ＯＲＴＳ　ＦＯＯＴＢＡＬＬ、ＴＲＯＹ　ＡＩＫＭＡＮ　ＦＯＯＴＢＡＬＬ、ＨＡＲＤ　ＢＡＬＬⅢ、ＢＲＥＴ　ＨＵＬＬ　ＨＯＣＫＥＹ、ＢＡＲＫＬＥＹ　ＢＡＳＫＥＴＢＡＬＬはスポーツゲームで、ジャンルはタイトル見ればだいたい分かるでしょう。ちなみに、ＨＡＲＤ　ＢＡＬＬⅢは野球ゲームです。その他、ＦＬＡＳＨＢＡＣＫやＤＲＡＧＯＮ’Ｓ　ＬＡＩＲなど､有名ゲームも顔を出しています｡それから､ＢＡＴＴＬＥＷＨＥＥＬＳ､ＢＡＴＴＬＥＺＯＮＥ２０００はＬＹＮＸソフトとしてラインナップされていたやつです｡版権を移したのかな？流行りの対戦格闘も何本か出ていて、ＤＯＵＢＬＥ　ＤＲＡＧＯＮ　Ｖ、ＫＡＳＵＭＩ　ＮＩＮＪＡ、ＲＩＳＥ　ＯＦ　ＴＨＥ　ＲＯＢＯＴＳ、ＵＬＴＲＡ　ＶＯＲＴＥＸがそうです。そのうち、ＲＩＳＥ　ＯＦ　ＴＨＥ　ＲＯＢＯＴＳは夏か秋にスーパーファミコン版がＴ＆Ｅから発売されます｡比べてみるのも一興かも。

以上がラインナップの概略です。上で紹介したもの以外のものは、タイトル見てジャンルが分かるか、こちらもなんにも情報を掴んでいないかのどちらかです。

これらのソフトの何本がいつ出るのかは分かりませんが､とにかくサードパーティがかなり参加している事が分かると思います。楽しみなソフトも多いので、これからどうなるか興味深いですね。

TEMPEST 2000

1981年、**TEMPEST**はゲームの世界に衝撃をもって送り出された。 それまでまったく無かったグラフィックや**3D**処理によって、初期のアーケードゲームで大ヒットとなったのだ。

そして今、**64**ビットの世界で**TEMPEST 2000**として蘇った。 今回は**3D**ポリゴン、**Melt-O-Vision™**（溶けるようなグラフィック処理）、シェーディング、**CD**と**100%**同じクオリティの**Techno-rave**サウンド、おまけに３つのゲームモードを揃えるなど想像以上のものになっている。

オリジナルと同じ**Traditional**、友人か**A.I.Droid**と同時プレイが出来る**Tempest Plus**、凝りに凝りまくった**Tempest 2000**、自分との対戦も可能な**Tempest Duel**など、死ぬまで楽しめるぞ。

操作方法

Aボタン － **Jump**
Bボタン － **Fire**
Cボタン － **SuperZapper**

OPTION － メインメニューからゲームオプションを呼び出します。
PAUSE － ゲームを中断します。
JOYPAD
LEFT － 自機を右回りか左に動かします。
RIGHT － 自機を左回りか右に動かします。
1,4,7 － デフォルトの表示に切り替えます。
2,5,8 － 離れたところからの表示に切り替えます。
3,6,9 － クローズアップした表示になります。
0 － 音楽の**ON/OFF**です。
and * － ゲームをリセットします。

ゲームを始めよう

何かキーを押すとメインメニューに移ります。 メインメニューでは**JOYPAD**を使って選んでから、ボタンを押して決定します。 それぞれの項目については次のページから説明します。

OPTIONS MENU

メインメニューで**OPTION**を押すと、オプションメニューに移ります。**JOYPAD**で選んでボタンを押すとサブメニューに移ります。今までと同じ様に選び、設定が終わったら**"Exit"**を押すとメインメニューに戻ります。

DISPLAY SETUP

FAT / SKINNY VECTORの切り替えと、インターレース／ノンインターレースの切り替えをおこないます。

CONTROL SETUP

各ボタンの機能を割り振ります。 **JOYPAD**で選択しボタンを押すと、そのボタンが割り当てられます。

ADJUSTING SFX/MUSIC VOLUME

ゲーム中にポーズボタンを押してからＡボタンを押すと**MUSIC VOLUME**、Ｂボタンを押すと**SOUND F/X**（効果音）メニューに移ります。 ボリュームは**JOYPAD**を上下に押すことによって調節します。

BONUS START SCREEN

ゲームを始める前にレベルを選ぶことが出来ます。 各レベルにはそこまでクリアしたと仮定したボーナスポイントが設定されています。 **JOYPAD**を上に押すとレベルを進め、下に押すと戻します。 決まったら**FIRE**ボタン（上記の**CONTROL SETUP**で決めたボタン）を押すとゲームが始まります。

以上が主な操作関係の説明です。 そして、**TEMPEST 2000**モードのときは他と違った色々なモードがあります。 主に**WARP BONUS ROUND** と**BEASTLY MODE**がそうです。

WARP BONUS ROUND は読んで字のごとくボーナス面です。 ボーナス面は3種類ありそれぞれ16レベルごとに変わります。これは後述します。

BEASTLY MODE は100面を過ぎると入ることが出来るようになります。 ここでは連射弾数が減って攻撃しづらくなり、敵も利口になりさらに敵の弾も早くなります。 しかしクリアすれば高得点が与えられるでしょう。

TEMPEST 2000モードでは、進み具合を保存していて途中から始めることが出来ます。 メインメニューから**TEMPEST 2000**を選ぶと**USE KEY**と**JUST START**と2つ表示されますが、このうち**USE KEY**の方が途中からで**JUST START**が最初からになります。

WEAPON POWER UPS

敵を倒すとパワーアップアイテムが飛んできます。 色々な種類があるので以下で紹介します。

Particle Laser － ノーマルショットがパワーアップします。

Zappo 2000 － **2000Point**のボーナスです。

Jump Enabled － **Jump**が出来るようになります。 **Jump**中は移動も攻撃も可能です。

Outstanding － **2000Point**のボーナスです。

A.I.Droid － 自動で動くオプションが現れます。

n More For Wape － **3**つ集めると**WARP BONUS ROUND**に行けます。

Out of Here － そのレベルをクリアし、**5000Points**加算されます。

Collect PowerUps － 上記のパワーアップアイテムが出現すると、このメッセージが出ます。

Yes! Yes! Yes! － 面クリア時に残っていたパワーアップアイテムを取ると、このメッセージが出ます。 効果は次のレベルの最初のパワーアップアイテムが**A.I.Droid**になるというものです。

WARP BONUS ROUND

前述した通りここでは**3**つのボーナスラウンドについて説明します。 最初は輪くぐりです。 十字を操作し輪の中をくぐっていくのが目的ですが、**JOYPAD**を押した時間だけ加速度（速度ではない）が増していくので、細かい操作が必要になります。

途中の三角が**2**つくっついたものはスピードブーストで、取ると加速します。 そして矢印はその方向に移動します。

2番目は緑のラインから外れないように進みます。 ラインはでたらめに曲がっていくのでなかなか気を抜くことが出来ません。 何回も回転したかと思うと、いきなり反対側に回ると見せかけてまた戻るとか結構面倒です。

3つ目も輪くぐりです。 しかし、ここでは**Melt-O-Vision™**がかかっています。そのため次の輪がわかりづらく、勘と記憶力が頼りとなります。 高速面もあり、もはや何が何だかわからない画面になるのが凄いところです。

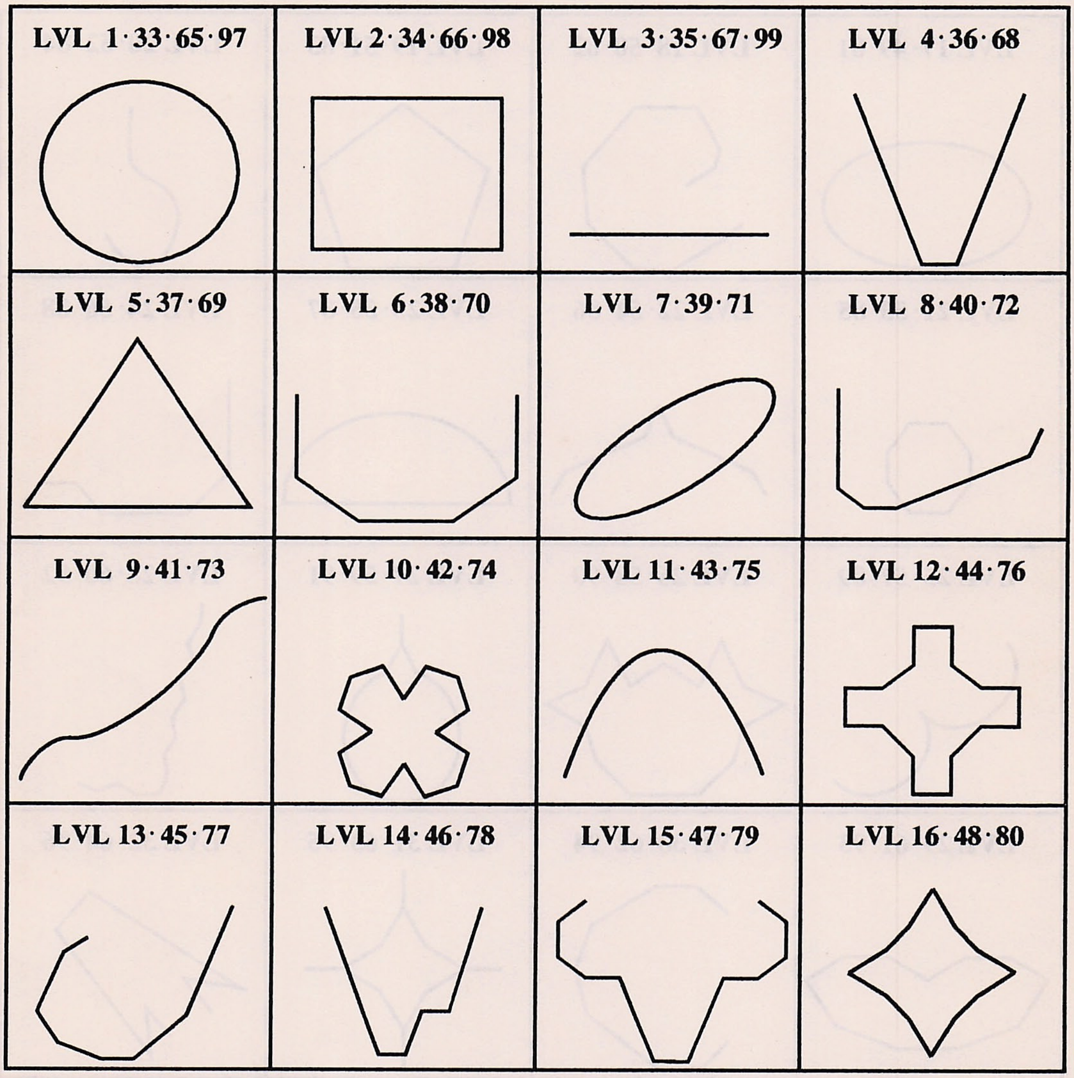
ボーナスラウンドをクリアすると、**200000Point**のボーナスと**5LEVEL**ワープのボーナスがあるので、頑張ってください。

というわけで、次のページからは各面の紹介です。 **16**面で１パターンとなっていて、全部で２パターンあります。 基本的にその**2**パターンの繰返しですが、基本の色は全て違うので区別出来るようにはなっています。

パターン 1

（LEVEL 1 ～16 ／33 ～48 ／65 ～80 ／97 ～99 ）

青　黄色　赤紫　白



青のレベルは問題無いでしょう。　ここをクリアできれば、基本操作やコツは掴んでいると思います。　ボーナスラウンドは輪くぐりです。

黄色まで来るとかなりきついです。　黄色の敵や顔の敵などがかなり出てきて尋常ではありません。　ボーナスラウンドは**Melt-O-Vision™**の輪くぐりです。

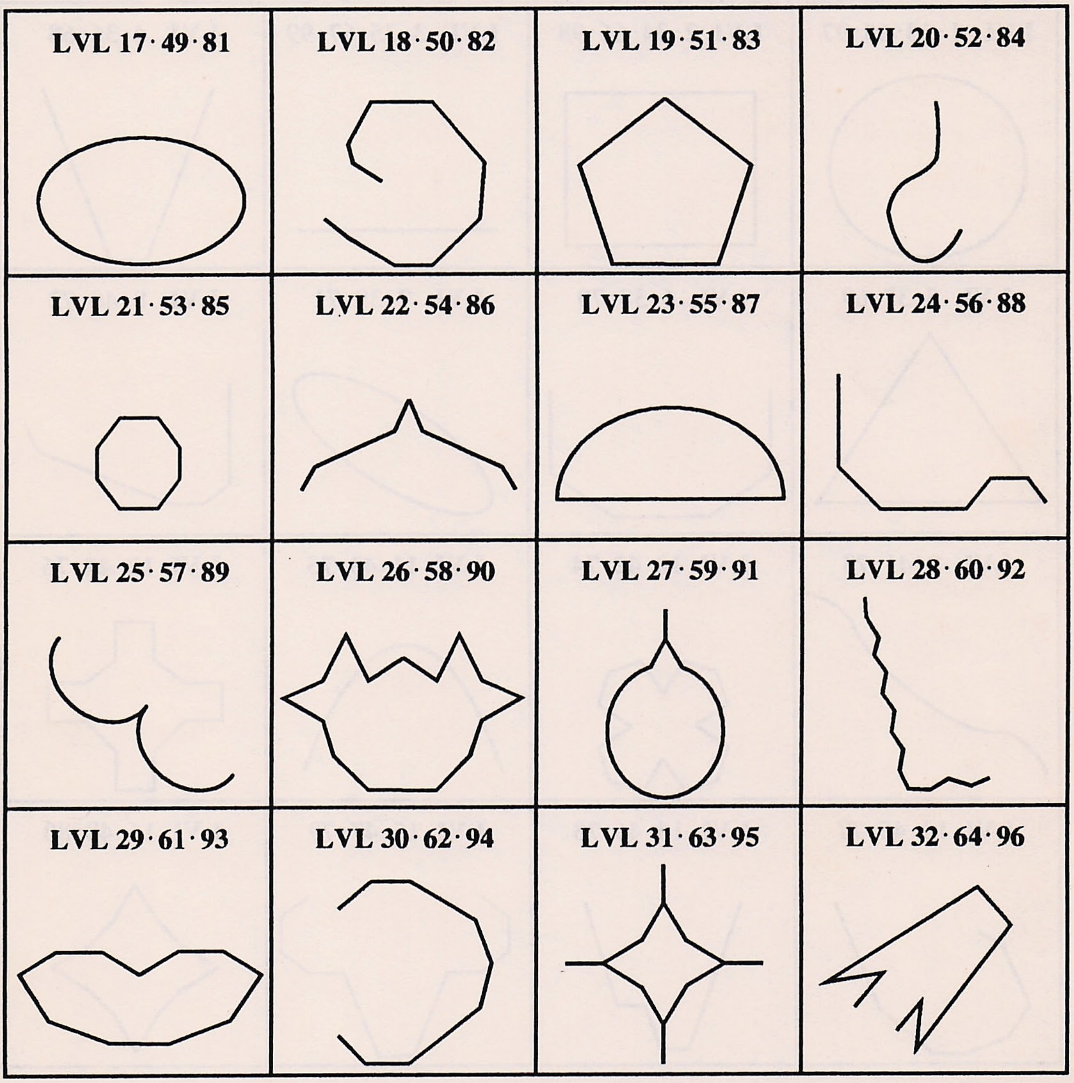
赤紫は、敵の中に**UFO**が紛れ込んでいたり、**Pulsar**が押し寄せてきたりと、果して人がクリアできるのか疑問になります。　ボーナスラウンドは輪くぐりです。

白は３面だけです。　ボーナスラウンドは**Melt-O-Vision™**の輪くぐりです。

パターン　2

（LEVEL 17 ～32 ／49 ～64 ／81 ～96 ）

赤　　　虹色　　　山吹色



赤まで来るとなかなか厳しくなります。　変な形が多いので面倒な上に、敵もかなり出てきます。　根気良くやりましょう。　ボーナスラウンドは緑のラインです。

虹色は顔の出てくる比率が高くなります。　そのため面の最初では苦戦を強いられます。　何とか切り抜けましょう。　ボーナスラウンドは緑のラインです。

山吹色までくるとわけがわかりません。　高速に迫ってくる敵の後ろに、こっそりと**Pulsar**がいたりします。　ボーナスラウンドは緑のラインです。

という感じで簡単に紹介してきましたが、私自身４２面位までしかいっていないので、後半の面はまだ良くわかりません。　ましてや**BEASTLY MODE**などは正気の沙汰ではありません。　弾が出ないということがこれほど辛いことかと言うことを思い知らされます。

しかし、自力で行けないまでも後半の面を見ることが出来たのは隠しコマンドのお蔭です。　やり方は今のところ２種類発見されています。　１つは**EGM**の

> メインメニューでプレイしたいところにあわせ、「**1**」「**4**」「**7**」「*」を同時に押しながらＡボタンを押す。　上手くいくと「**Yes**」とか「**Excellent**」とか聞こえる。

というのと、もう１つは**DIEHARD GAMEFAN**の

> 電源投入時から「**1**」「**4**」「**7**」を押し続けゲームスタートとモードセレクトをＡボタンで行うと言うものです。　同じように成功すると声がします。

というものです。

効果は、ゲーム中に**OPTION**を押すと面クリアすることと、「**6**」を押して「**WARP ENABLED**」を出してから**OPTION**で面クリアするとボーナスラウンドに行けることです。

これを使えば一応全ての面と全てのボーナスラウンドを見ることが出来ます。
しかもおまけとしてどんどん画面の奥に行ってしまうということがあります。　これはゲーム開始時に、前の面の位置よりやや奥に１度行き、それから戻ってくるという処理が入るのに、**OPTION**を押しっぱなしにすると戻ってくる処理の前に面クリアしてしまうために起こるものです。

数十面やっていると**Excellent**の文字も見えなくなってしまいますが、バグるかと思ったらそうはなりませんでした。　ちょっと残念。　でも、気が向いたらやってみるのもいいでしょう。

それと、**OPTION**設定画面で２つのコントローラの「**PAUSE**」ボタンを押し続けていると、「コントローラ・タイプ」という項目が出てきて、発売予定の**JAGUAR**用パッドが使用可能になる（らしい）というものです。　これは確認してない（出来ない）ので、その時が来たら試してください。

なお、今回の各種情報はＭＣＤの**JAGUAR**ボードにある**TEMPEST**のノートから引用させてもらいました。　ありがとうございます。　自力ではとても書けませんでした。　しかも力不足で納得のいく出来上りではないので、機会があれば再度**TEMPEST**に挑戦したいと思います。　もしくは、これを読んだ誰かが「甘いぜ！
俺の方が上だ！」と言って書いてくれることを期待します。　あぁ、他力本願。

後記

ぽこ

ジャガー本の創刊号、どうだったでしょうか？レベルが低いとかつまらんとか、なんでもいいから感想が知りたいです。お願いします。

おきやす

とうとうジャガー本が出てしまった。凄えぜ。LYNXと違って簡単に画面が取り込めるもんだから、カラー環境が整ってしまった。でも作業時間が増えただけだったりする(笑)。どこまでいけるか（予算&時間）わからないが、とことんまでやるぜ！

たらきゆう

表紙がカラーになった。写真もカラーで見やすいのもあるかも。無駄な科学の無駄遣いかもしれにゃい。表紙のセンスはどうでしょう？(^^;

スペシャルサンクス　練馬のM

カラープリンタ貸してくれて助かったっす。

スペシャル邪魔猫　みーたん&ぺんたん

あんまり邪魔しないでね

ＪＡＧＵＡＲ標準化機構ＢＢＳ

ＪＡＧＵＡＲ標準化機構ではパソコン通信のＢＢＳを運営している。ＪＡＧＵＡＲユーザーが集まっていて様々な情報が交換されています。とにかく、ＪＡＧユーザーで更にモデムを持っているのなら是非アクセス＆参加してほしい！！

2400－14400Bps　24時間運用

(03) 3714－8989 (代)

おくづけ

発行　ＪＡＧＵＡＲ標準化機構

発行人　鱈久

印刷　たらちゃんコピーサービス

ＭＣＤ愛媛出張所、ＭＣＤ越谷出張所

連絡先　〒152東京都目黒区碑文谷5-8-3-203

奈良方MCD内ＪＡＧＵＡＲ標準化機構

１９９４年　８月　８日初版発行

１９９５年１０月　１日改訂３刷発行

発行

JAGUAR™

標準化機構